

# アリアソッド2E

## RPG 2E

### キャラクターシート

キャラクター名	年齢
	性別
プレイヤー名	使用成長点

メインクラス	シーフ	キャラクターレベル <b>1</b>
サポートクラス	レンジャー	
種族	ヴァーナ	

	能力基本値	能力ボーナス	クラス修正 メインクラス サポートクラス	スキル他	能力値	スキル他	判定(ダイス数)
筋力	9	3	+1		4		4 (2D)
器用	9	3	+1 +1		5		5 (2D)
敏捷	12	4	+1		5		5 (2D)
知力	6	2			2		2 (2D)
感知	12	4	+1 +1		6		6 (2D)
精神	6	2			2		2 (2D)
幸運	8	2			2		2 (2D)

所属ギルド
ギルドマスター名

ゲッシュ	恩恵など	参照

装備品	重量	命中修正	攻撃力	回避修正	物理防御力	魔法防御力	行動修正	移動修正	射程	備考	参照
右手：ショートボウ	6	-2	+6				-3		20m	装備部位：両	ITGP35
左手：-											
頭部：ハット	1			±0	+1	±0		±0			ITGP43
胴部：レザージャケット	5			±0	+4	±0		-1			ITGP45
補助防具：											
装身具：シーブスツール	1									トラップ解除に+1(計算済)	ITGP51
<b>合計</b>	武器 6 / 防具 7	-2	+6	±0	+5	±0	-3	-1			

### 兎耳の射手

キャラクターのイラストなど

#### キャラクターの外見

身長	髪の色
瞳の色	肌の色

HP	MP	フェイト
<b>33</b>	<b>28</b>	<b>5</b>
使用上限：2		

#### ライフパス

出自
境遇
目的

#### キャラクターレベル1の時のクラス

メインクラス	シーフ
サポートクラス	レンジャー

戦闘(使用能力値)	判定	命中修正	攻撃力	回避修正	物理防御力	魔法防御力	行動修正	移動修正	スキル	その他	合計(ダイス数)
命中判定(【器用】)	5	-2							+2		5 (3D)
攻撃力			+6						+2		8 (2D)
回避判定(【敏捷】)	5			±0							5 (2D)
物理防御力					+5						5
魔法防御力(【精神】)	2					±0					2
行動値(【敏捷】+【感知】)	11						-3				8
移動力(【筋力】+5)	9							-1			8

特殊な判定(使用能力値)	判定	スキル	その他	合計(ダイス数)
トラップ探知(【感知】)	6			6 (3D)
トラップ解除(【器用】)	5		+1	6 (2D)
危険感知(【感知】)	6			6 (2D)
エネミー識別(【知力】)	2			2 (2D)
アイテム鑑定(【知力】)	2			2 (2D)
魔術判定(【知力】)	2			2 (2D)
呪歌判定(【精神】)	2			2 (2D)
錬金術判定(【器用】)	5			5 (2D)

所持品	(重量)	所持品	(重量)
冒険者セット	(5)		( )
HPポーション	(1)		( )
MPポーション	(1)		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
	( )		( )
所持重量/所持可能重量：	7 / 9		
<b>所持金</b>			<b>10G</b>

スキル	レベル	タイミング	判定	対象	射程	コスト	SL上限	効果	参照
ヴァーナ：兎族	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	離脱してもマイナーアクションを行なえる	SKGP37
ワイドアタック	1	メジャー	命中判定	範囲(選択)	武器	4	5	武器攻撃。対象2体以上でダメージ+2	SKGP62
スペシャライズ：弓	2	パッシブ	-	自身	-	-	5	弓使用。命中判定+2、ダメージ+2(計算済)	SKGP64
アームズマスタリー：弓	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	弓使用。命中判定+1D(計算済)	SKGP102
ブルズアイ	1	マイナー	自動成功	自身	-	6	1	射撃攻撃のダメージ+6	SKGP105
ファインドトラップ	1	パッシブ	-	自身	-	-	1	トラップ探知に+1D(計算済)	SKGP185